L'ENNEMI SANS VISAGE

Premier épisode de la Chronique d'Auvergne, une campagne en table ouverte basée sur une vieille carte IGN abandonnée aux informations douteuses.

Joué le 24/02/18 au Festival International des Jeux de Cannes

Jeu : Écorce. Aventures extrêmes dans les forêts maudites de Millevaux. Putride. Survivaliste. A l'ancienne

Personnages :
Yuyuka le tueur, David Goldenberg le fakir-rabbin, Vihèyekarne la cathare.

Contexte :
Cette partie est la première d'une campagne en table ouverte, la Chronique d'Auvergne. Le fil rouge entre les épisodes, ce n'est pas forcément les personnages, mais le lieu, en l'occurence l'Auvergne. Je m'inspire d'un concept de kF, qui propose de jouer dans Millevaux avec une carte comme liant et palliatif à la mémoire défaillante des personnages. Un palliatif lui même peu digne de confiance car l'oubli joue ici son rôle et la carte n'est pas le territoire : une carte IGN de l'Âge d'Or est loin de rendre compte des bouleversements forestiers qu'a depuis subi la contrée.
http://ristrettorevenants.blogspot.fr/2017/12/et-si-on-jouait-7.html
J'ai donc récupéré une carte IGN de la région de Clermont-Ferrant que j'ai abîmé, déchirée, et vieillie au café. Elle nous sert de map et je fournis aussi du scotch, des crayons de couleur et des stylos. L'équipe est invitée à s'approprier la carte et à y noter ce qu'elle veut, a amocher la carte aussi. L'idée est de laisser une trace pour les équipes prochaines.

L'histoire :
La forêt de Lastic, bien à l'ouest de Noirmont-Ferrant. Une tribu de chasseurs-ceuillirs cherche à améliorer son ordinaire en pillant les ressources de l'ancien camp militaire de Bourg-Lastic, qui s'étend au pied de la forêt.

Yuyuka est un dessinateur de rue le jour (il attache des crayons aux moignons de ses deux bras), tueur la nuit. Il recherche un certain Mr Vilan qui a tué sa famille. Il se rappelle que Mr Vilain se terrerait à l'extrémité du camp de Bourg-Lastic, et il compte bien le retrouver pour se venger. Le problème c'est que comme tout le monde, Yuyuka a une mémoire défaillante et Mr Vilain n'est pas le vrai nom de son ennemi. Pour couronner le tout, Yuyuka est prosopagnosique : il ne reconnaît pas les visages. A chaque fois qu'il fait une description physique de Mr Vilain aux autres, cette description change.
Yuyuka porte une armure de ronces mais n'a plus d'armes pour le moment. La déveine pour un tueur.
David Goldenberg est un fakir juif. Unique en son genre.
Vihèyekarne est ce que son nom l'indique. Une vieille carne harnachée dans une cage thoracique de lianes mortes-vivantes. C'est aussi une cathare mais elle n'en dira pas long sur sa foi durant cette aventure.

La tribu se compose aussi de :
Tank, un grand black très costaud mais intellectuellement limité
Heidi, une petite fille de 8 ans qui a un super contact avec les animaux
Oeil, le guetteur du camp, il a une balafre sur le visage et les yeux vairons
Le Poilu, le médecin de la tribu, un moustachu avec une blouse bleue qui met des fleurs sur les yeux des morts tout en mâchant une troisième fleur (un rituel à lui qu'il n'a jamais expliqué)

La Martre, une chasseuse-rôdeuses, avec des tresses si serrées qu'elles laissent voir son cuir chevelu, avec des tendances animales, et qui chaparde des souvenirs au reste de la tribu.
Marie-Marguerite, une bonne soeur qui parle d'apocalypse et de jour des cendres. Jésus lui parle, bien entendu.

Depuis un mont pelé, sous la pluie battante, la tribu observe le camp de Bourg-Lastic. Les grilles et les murailles sont défoncées en plusieurs endroits. On voit que QUELQUE CHOSE est sorti du camp. Les arbres qui couvrent le champ empêchent d'en voir plus. On voit une fumée au loin, qui pourrait provenir du QG de Monsieur Vilain.

Marie-Marguerite dit que Jésus a dit que pour traverser le camp sans encombre, il faut être nu et couvert de boue, et ramper. Mais elle-même a trop de pudeur chrétienne pour le faire. David Goldenberg et Yuyuka, sans se déshabiller pour autant, se couvrent au moins de boue, au cas où.

Vihèyekarne demande à Heidi, qui a un contact privilégié avec les animaux, de se renseigner sur les lieux. Heidi s'éloigne le temps de contacter une bête puis revient pour avertir les autres que le mont pelé est le territoire de gros prédateurs.

La tribu dessine un itinéraire sur la carte puis se met en route. Oeil part en éclaireur, tandis que Martre couvre les arrières du groupe. La troupe du milieu entend un vagissement terrible et se fait attaquer par une créature poilue, avec un corps de vache et une tête de tricératops : un vachosaure ! Vihèyekarne monte à un arbre, Heidi prend la fuite, Marie-Marguerite roule dans un talus, les autres se planquent dans des buissons. Tank charge la créature avec son énorme clef à molette. Il la blesse mais le vachosaure lui donne un violent coup en retour, qui envoie valser Tank raide mort, tout massif soit-il.

Puis le vachosaure rattrappe Heidi et l'embroche sur ses cornes. Goldenberg se saisit de la clef à molette. L'objet est vraiment très lourd ! Yuyuka attire le vachosaure à lui puis court se cacher dans les herbes molles. Goldenberg abat sa clef à molette sur l'arrière de l'animal - son point faible - et parvient à le tuer, mais il se pète l'épaule au passage. Il absorbe un souvenir du vachosaure : la créature, gravide, traverse le camp, jusqu'à un bunker où niche une gigantesque vache T-rex au ventre bouffi. Le vachosaure met bas un petit immature et le pousse dans la vulve du vachoT-rex pour qu'il finisse son incubation dans le ventre de cette mère porteuse. Etrange cycle biologique que celui des vachosaures.

Yuyuka fouille le corps de Tank et trouve sur lui une curieuse statuette d'idole, rustique, laide et granuleuse.

Vihèyekarne prend le corps d'Heidi dans ses bras. Marie-Marguerite veut qu'on donne une sépulture chrétienne aux deux morts, mais Vihèyekarne lui intime de se taire. Elle est si marquée et déterminée que la bonne soeur s'écrase direct. Vihèyekarne empêche aussi le Poilu de faire son truc avec les fleurs dans les yeux. Elle fait reposer les morts sur la terre et sous un lit de feuilles, les bras en croix. Martre, revenue de sa reconnaissance en arrière, offre à Vihèyekarne l'animal avec qui Heidi avait eu son dernier contact : une musaraigne terrestre. Vihèyekarne la baptise du nom d'Heymu.

La tribu décide de bivouaquer sur place. Ils boivent leur propre urine, traitée grâce à la machine épurative de Goldenberg. Le rabbin-fakir dépèce la créature, il recueille ses menstrues, mange son coeur pour s'accaparer sa force et envoie Martre dans la nature chercher de la tourbe. Avec de la boue et les menstrues du vachosaure, il commence à façonner un golem. Tout le monde mange du vachosaure et Vihèyekarne mange l'oeil de l'animal, une façon pour elle de communier avec lui.

C'est la nuit. Le Poilu soigne Goldenberg et Yuyuka avec ses derniers antidouleurs. Il pose une écharpe et une attelle sur le bras du fakir-rabbin
Goldenberg chope la musaraigne et vérifie son sexe. L'animal est hermaphrodite. Il recueille son sperme et l'intègre à son golem. Il est pris d'un doute. Il a besoin de sperme animal mais se demande si la semence de la musaraigne va suffire. Il se dit qu'un humain est aussi une sorte d'animal après tout. Alors il se masturbe et ajoute son propre recueil au golem.

Vihèyekarne fait un cauchemar. Elle est au même endroit, mais c'est la forêt limbique et elle est seule. Un horla aux pattes d'araignées branchues avec un gros corps caché sous une toile de bure déchirée se présente à elle. Il dit qu'il est passeur d'âmes et que la tribu n'a pas fait tout ce qu'il fallait pour que les morts reposent en paix ; mais que Vihèyekarne a fait le début du chemin en mangeant l'oeil du vachosaure. Le horla demande à Vihèyekarne de lui donner son propre oeil en tribut pour qu'il achève le travail de passation. Vihèyekarne accepte. Elle se réveille en hurlant, réveillant tout le monde. Son oeil est devenu blanc et elle a maintenant un lien empathique avec la forêt de Lastic.

Elle prend ensuite son tour de garde. Grâce à son lien empathique, elle sent une présence contre-nature. Elle réveille tout le monde. Tant pis pour ceux qui voulaient récupérer. Arrive un homme sauvage, nu hormis une ceinture et des lambeaux de jean encore accrochés autour, les organes génitaux pendants, la gueule de travers. Martre réagit de façon animale, elle est affectée. Ils lancent de la viande de vachosaure à l'homme-bête et il repart des ténèbres où il était venu.

Le Poilu prend ensuite son quart. Comme le rabbin continue à façonner son golem, il lui confie le secret de ses fleurs mortuaires. Quand il mange la troisième fleur, il absorbe un souvenir du défunt. Il veut qu'on le laisse faire son rituel des fleurs la prochaine fois qu'il y aura un mort.
A travers les arbres, ils voient les phares d'un gros véhicule avancer en direction du camp.

Puis le Poilu réveille Yuyuka pour qu'il prenne la relève, et se rendort. Le Poilu grogne dans son sommeil : il parle de la grande guerre dont il bassine souvent la tribu. Mais son rêve se matérialise dans la réalité : entre deux arbres, Yuyuka voit l'entrée d'un tunnel boueux garnis de poutres et de sacs de sable. Le Poilu s'exclame dans son sommeil : "Le tunnel ! Un jour je saurai ce qu'il y a derrière."

Au matin, le rabbin a fini son golem de boue. Mais comme il a dû mêler son propre sang à la chair de la créature, cela l'a considérablement affaibli, et il perd du contrôle sur sa propre volonté. A l'image de Martre, il commence à régresser au stade animal : il est en proie à des instincts qui sont difficilement contrôlables. La nuit blanche lui fait aussi perdre un souvenir : celui du vachosaure qui va rejoindre la mère porteuse.

Il peut maintenant donner des ordres à son golem. Mais chaque ordre donné lui fait courir le risque que le golem prenne son autonomie. Alors, il opte pour un premier ordre très générique : "Protège-nous."

Ils descendent au pont qui enjambe le ruisseau de Malpeire. L'eau coule à gros bouillons, le pont est fissuré de partout, une sorte de crinière bave de sous le pont et coule dans le ruisseau. La tribu retourne en forêt chercher des lianes pour fabriquer une corde.

Marie-Marguerite trouve dans les talus un petit autel abandonné avec un crucifix portant une statuette assez difforme du Christ. Il y est écrit "Jésus bouilli". Marie-Marguerite adopte ce nouvel objet votif avec bonheur et Yuyuka récupère son ancien crucifix qu'il attache à un de ses moignons pour servir d'armes.

La troupe s'encorde et Goldenberg passe le pont le premier. Une main griffue de troll émerge de sous le pont et le frappe de plein fouet ! C'était sa crinière qu'on voyait dépasser. Goldenberg riposte mais sa machine a épurer l'urine est détruite dans l'occasion. Le golem attrappe le troll et le défonce. Goldenberg achève la créature et absorbe un de ses souvenirs : il voit par les yeux du troll des paramilitaires armés de FAMAS tenter de franchir le pont et battre en retraite à la vue du troll. Etaient-ils couards ou économes de leur balles ?

Yuyuka descend sous le pont à la recherche du trésor de guerre du troll (les trolls font payer le passage, c'est bien connu). Il trouve une peau tatouée qui doit provenir d'un dos humain. On y voit des personnes pendre un loup et d'autres personnes les tuer en représailles. Yuyuka absorbe le souvenir contenu dans l'objet et réalise que c'est sûrement sa famille qui a pendu un loup et que c'est sûrement pour ça que les troupes de Mr Vilain s'en sont pris à elle. Quand Vihèyekarne l'interroge sur ce qu'il a vu, il explique que Mr Vilain doit vénérer les loups mais omet d'évoquer sa famille.

La tribu se passe de boire, sauf Goldenberg qui se risque à boire l'eau du ruisseau. Elle est pleine de daphnies, mais, est-ce dû à sa chute animale ?, le métabolisme du rabbin résiste à l'infection.

La tribu traverse une ouverture dans les grilles et entre dans le campement. Elle arrive au bunker de la mère porteuse. On entend une fusillade. Grâce à son hypervision, Vihèyekarne voit entre les branches d'où viennent les tirs : un hummer paramilitaire à côté duquel sont posté trois hommes armés de FAMAS, plus un conducteur dans l'habitacle.

Yuyuka veut tracer vers le QG de Mr Vilain, mais Vihèyekarne veut venir en aide à la mère porteuse. Goldenberg cède à son nouveau côté animal et se joint aux rangs de Vihèyekarne, bientôt suivi par Martre et Oeil. Le Poilu et Marie-Marguerite se joignent à Yuyuka et courent vers le QG de Mr Vilain, pensant profiter de la diversion.

L'équipe venu en secours de la mère porteuse contourne les paramilitaires et tuent les trois tireurs. Mais cela a imposé à Goldenberg de donneer à son golem l'ordre de frapper un soldat. Visiblement, c'était l'ordre de trop pour le Golem, qui se retourne contre son maître.
Vihèyekarne récupère un Famas et abat le conducteur du hummer alors qu'il recule. Goldenberg attire son golem derrière le véhicule, et la créature se fait alors écraser. Ouf !

L'autre équipe arrive à un goulot d'étranglement des palissades qui constitue une véritable souricière, non sans rappeler le tunnel des cauchemars du Poilu. Yuyuka s'y engage, tombe face à un sbire de Mr Vilain, celui-ci bat en retraite. Yuyuka fait un feu de broussailles pour enfumer la souricière, puis s'engouffre à l'intérieur. Il ressort de l'autre côté, et se fait assomer par un autre sbire de Mr Vilain. Alors que les sbires commencent à traîner Yuyuka inconscient, le Poilu charge vers eux en poussant un cri de guerre !

FIN

Feuilles de personnage :

Yuyuka
humain, ordre, tuerie
force : identité indéboulonnable
handicap : ne reconnaît pas les visages
Jet de sauvegarde : 14 (+2 contre la mort et les poisons, +3 contre la douleur)
VIANDE : 7
OS : 12

NERFS: 9
CRÂNE : 15
TRIPES : 10
GUEULE : 10
PV : 5
OBJETS, SOUVENIRS & SORTS
4 choux pourris de première qualité
Parchemin non identifié où il est question de boire sa propre urine
Liqueur d'algues
Armure de ronce : cause 1 dégât quand elle pare une attaque (poids 12 kilos)
Souvenir flash (glané en cours de route)
Crucifix 1d6-1 (glané en cours de route)

Vihèyekarne
humaine, sauvage, idolâtrie
Force : Hypervision (+empathie forêt de Lastic)
Handicap : Maladroite (+borgne)
CARACTÉRISTIQUES
Jet de sauvegarde : 15 (+2 contre poison et paralysie, +3 contre la douleur)
les ennemis ont +1 difficulté pour résister à mes sorts
VIANDE : 13
OS : 9
NERFS: 12
CRÂNE : 6
TRIPES : 15
GUEULE : 8
PV : 2
Bonus d'attaque : 0
Couenne : 10 (12 avec armure)
Armes : Fourche à fumier 1d6 dégâts
Armures : cage thoracique de lianes mortes-vivantes (perte de 1d6 PV si on la retire) – poids 25 kilos
OBJETS, SOUVENIRS & SORTS
SORT : Consolament cathare : Trouver une source d'eau naturelle, la purifier en y mêlant son sang (perte de 1d6 PV) ou celui d'un fidèle, passer une nuit en prière, on peut ensuite baptiser des fidèles dans cette source : ils deviennent innocents en perdant tous leurs souvenirs, lavés par l'eau consacrée
une pierre d'ambre avec des cheveux et un papillon à l'intérieur
Souvenir : je suis ligotée à un arbre par un sorcier qui veut se nourrir de ma peur
Heymu, musaraigne mutante hermaphrodite (glanée en cours de route)

David Goldenberg
humain (chuté en humain-animal), sauvage, idolâtre
Force : un œil surnuméraire à l'arrière du crâne
Handicap : paranoïaque
Jet de sauvegarde : 15 (+2 contre poison et paralysie, +3 contre la douleur)
Insensible à l'eau polluée (glané en cours de route sur un succès critique)
VIANDE : 11
OS : 8
NERFS: 9
CRÂNE : 9
TRIPES : 9

GUEULE : 11
PV : 2
Arme : clef à molette 1d6+3, arme à deux mains (glanée en cours de route)
OBJETS, SOUVENIRS & SORTS
Création d’un golem de boue : mélanger de la tourbe, de la boue, des menstrues et du sperme d’animaux, les pétrir pendant une nuit en récitant des extraits de la Torah, graver les trois lettres de contrôle avec sa propre énergie vitale (1d6 PV), permet de créer un golem de boue à 4d6 PV qui vit 24 h. A chaque ordre, test de loyauté ou le golem prend son autonomie
120 pièces de cuivre
Une capsule nespresso
Purée de composants électroniques
Souvenir glané en cours de route (puis perdu) : souvenir d'accouchement de la vachosaure, va rejoindre une mère couveuse dans un bunker
Une machine à épurer l’urine (détruite en cours de route)
Golem 18 PV (glané en cours, puis perdu)

Commentaires :

Durée de jeu :
1/4 h briefing, 2h1/2 de jeu, 1/4 d'h de debriefing

Profil de l'équipe :
Les trois joueurs avaient voté (qu'on pourrait qualifier de rôlistes expérimentés) pour être à d'autres tables que la mienne, mais faute de place ils ont été affectés à ma table. Heureusement, ils ont fait contre mauvaise fortune bon coeur et se sont tout à fait prêtés au jeu.

Etat des règles :
+ J'ai un peu modifié la règle sur la douleur. Maintenant les personnages commencent dans l'état "aux abois" : quand ils jettent un dé20, ils utilisent un dé clair qui fait des critiques sur 1 ou 20. Quand ils passent en douleur, on appelle maintenant l'état "au supplice" : le personnage utilise maintenant un dé foncé qui fait des critiques sur 1-5 ou 16-20 : le personnage agit de façon plus extrême quand il est au supplice. Les autres règles sur ces deux états restent inchangées.
+ Dans le playtest précédent, la chute était rapide : un 5 au jet de mort, et ça y est le personnage devenait un figurant. J'ai un peu atténué. Un 5 au jet de mort et on chute selon la pente naturelle de sa nature, penchant ou malédiction. Pendant cette première chute, il est demandé à la joueuse d'impacter son roleplay, mais aussi l'arbitre, une fois par quart, peut demander un jet de sauvegarde contre la folie sous peine d'imposer un comportement négatif associé à la chute. Si le personnage fait à nouveau un 5 à son jet de mort, soit il chute sur un autre versant (s'il avait chuté en humanité, il chute en penchant), soit il chute sur le même versant, selon ce que disent les dés. Chuter deux fois sur le même versant implique cette fois-ci de devenir un figurant. Le personnage peut encore être sauvé de cette deuxième chute, à condition que les autres personnages s'emploient à le relever.

Mise en jeu :

+ Le joueur de Yuyuka a choisi (en conscience) une photo pour son personnage qui représentait un dessinateur des rues manchot : c'est pour cela que le personnage était manchot, en plus de son handicap aléatoire qui lui interdisait de reconnaître les visages.
+ On n'a pas défini quel personnage transportait la carte et ça m'arrange. C'est un objet magique, potentiellement indestructible. En ne spécifiant pas qui la transporte, ça m'évite le risque qu'elle soit détruite parce que le personnage tombe dans l'eau, dans le feu, ou perd son équipement.

+ L'équipe avait plusieurs concepts d'aventures, entre la traque de Mr Vilain, le farming dans le camp militaire et la constitution d'une tribu de chasseurs-cueilleurs. J'ai proposé qu'on fusionne les trois, et que la tribu soit déjà en partie constituée. J'ai utilisé ma règle : pour avoir une communauté crédible, décris au moins 6 figurants, et pour le coup j'ai limité la communauté à ces six figurants. j'ai demandé à chaque joueur d'en décrire un (et c'était chouette parce que du coup ils s'y sentaient liés, notamment j'ai bien senti qu'il s'est passé un truc quand Heidi, le figurant créé par le joueur de Vihèyekarne, est morte) et j'ai décrit les trois autres grâce à des tirages sur l'Almanach.
+ Comme je ne dis jamais les choses au hasard dans ce jeu, si les personnages s'étaient mis nus, s'étaient couverts de boue et avaient rampé, ils auraient pu traverser le camp sans se faire repérer des vachosaures.
+ Le combat contre le vachosaure était un peu complexe, j'ai sorti les marelles pour l'occasion.
+ J'ai demandé quelques jets de loyauté quand les personnages donnaient des ordres aux figurants. Mais quand Vihèyekarne a ordonné à Marie-Marguerite de se taire, je n'ai pas fait de lancer de dés parce que le joueur a si bien roleplayé la colère froide qu'il m'a flanqué les chocottes. Super moment de jeu de rôle psychologique et de porosité joueur/personnage (et arbitre/figurant) :)
+ J'ai remplacé mon dé 1-3 oui 4-6 non par un dé 1-3 oui 4-5 non 6 bizarre et c'est très cool. C'est ainsi que quand on m'a demandé le sexe de la musaraigne, elle s'est avérée hermaphrodite.
+ Je n'avais pas prévu que Tank transporte du matériel mais quand un joueur a déclaré l'avoir fouillé, j'ai regardé l'Almanach et ça a donné cette hideuse statuette. J'avais prévu qu'elle ait un effet pas glop (lien avec une déité horla ?) mais je n'ai pas eu l'occasion d'exploiter ça. Mais après tout, c'est du jeu en campagne, c'est pas grave si on n'exploite pas dans le cadre de la première séance.
+ La magie d'Ecorce est toujours aussi soumise à interprétation. Cela a été le cas sur bien des aspects du sort de création de golem.
+ Quand les personnages sont arrivés près du pont, j'ai fait une description exhaustive des lieux, en précisant qu'il y avait comme une crinière qui dérivait au fil de l'eau. Le joueur de Vihèyekarne m'a fait répéter la description, ce que j'ai fait, en précisant à nouveau pour la crinière. C'était un indice pour deviner la présence du troll, suivant ma règle sur les descriptions : un élément très visible (ici, le pont est vétuste) et un élément discret (ici, la présence du troll caché). Les joueurs n'ont pas relevé l'élément discret et donc le premier à passer le pont s'est fait attaquer, mais j'ai à nouveau rappelé qu'ils auraient pu s'y attendre, vu qu'ils avaient vu la crinière du troll dépasser. Dans le cadre d'une campagne, cela constitue un apprentissage à la vigilance. Je me rends compte que ce principe de l'indice ne peut être juste que si je rappelle que j'avais mentionné l'indice une fois que le danger est révélé.
+ Quand il a fallu choisir entre protéger la mère porteuse et se rendre au QG de Mr Vilain, j'ai demandé un jet de sauvegarde contre la folie à Goldenberg. Comme il l'a raté et qu'il avait chuté du côté animal, je lui ai imposé de venir en secours à la Mère Porteuse.
+ On a joué 24 H entières, soit huit quarts, ce qui est un rythme assez enlevé pour le créneau de jeu qu'on avait. J'ai fait des tirages sur ma table inspirée du donjon à cinq pièces à chaque fois (sauf peut-être le dernier quart, qui était le climax et où je savais à peu près quoi faire sans béquille) et ça a vraiment nourri la partie de péripéties insolites, petites et grandes.
https://speedroling.fr/creer-un-scenario-technique-donjon-5-pieces/
+ Les joueurs ont bien joué le jeu de customiser leur feuille de perso et surtout de customiser la carte. Taches de café, dessins, annotation, ont été au rendez-vous. Le joueur de Yuyuka a pioché dans les portraits de personnage pour coller le portrait présumé de Mr Vilain sur la carte. mais ensuite, à chaque fois qu'il décrivait Mr Vilain, il montrait un nouveau portrait (le joueur précisait alors que c'était en fait la description d'un autre sbire de Mr Vilain, en gros Yuyuka confondait tous ses ennemis entre eux).

Retour de l'équipe :

Joueur de David Goldenberg :
+ L'usage du sort de golem me paraît trop difficile, trop coûteux pour le résultat.

+ Le système de points de vie est létal : c'est bien.
+ Le dé clair / dé foncé, ça m'intéresse.
+ Les carac, on ne sait pas toujours à quoi ça sert [réponse de Thomas : à peu de choses, hormis quelques bonus pour la plupart calculés à la création de personnage. ensuite, c'est un guide de roleplay et ça permet de suivre l'évolution des bonus]

Joueur de Yuyuka :
+ T'as fait un taf sur la liberté de choix, le matos. Beaucoup d'éléments extérieurs pour personnalités le jeu.
+ Les marelles, c'est hyper intéressant.

Joueur de Vihèyekarne :
+ Globalement, je pense que ça serait pas mal que la gestion de l'initiative soit plus fine (par rapport au nombre de figurants).
+ Il faudrait un cadre dédié aux souvenirs sur la feuille de personnage [réponse de Thomas : de prime abord j'aurais dit non parce que c'est plus sympa que le personnage découvre au fur et à mesure l'importance des souvenirs dans cet univers, mais en fait je te donne raison parce que quand on perd un souvenir, c'est tiré aléatoirement, donc je vais en effet créer un espace dédié aux souvenirs ET aux sorts d'idolâtres qui sont aussi des souvenirs, et dans cet espace il y aura des numéros pour tirer les souvenirs au sort en cas d'oubli]
+ J'ai peur d'avoir un empilement d'avantages / désavantages (par rapport au fait que mon personnage a développé un oeil borgne + une empathie avec la forêt), comment ça va jouer dans le temps ? [réponse de Thomas : mystère, il faut que je playteste une campagne avec casting fixe).
+ Il faudrait qu'un tableau des différentes étapes de chute (par ex : Humain / humain-animal / animal) apparaisse sur la feuille de perso [Réponse de Thomas : Non, parce que plus je mets d'informations prédictives sur la feuille de perso, plus je passe de temps à répondre aux interrogations au lieu de jouer, et aussi je veux que ce genre d'informations - comme la plupart des infos sur l'univers - soit découverte en cours de jeu et par le jeu.]
+ La carte, c'est cool

Retour personnel :
+ Je comptais sur les dés clairs / dés foncés pour savoir d'un simple coup d'oeil dans quel état était les personnages mais ça n'a pas fonctionné parce que les joueurs gardaient les deux dés devant eux (et parfois ils ne se rappelaient pas bien eux non plus quel dé ils devaient utiliser).
+ Les règles actuelles d'Ecorce génèrent une quantité de fiction impressionnante. On prend son temps, du fait de jouer chacun des huit quarts d'une journée, mais c'est très granuleux, il se passe plein de choses. C'est plutôt un niveau de détail qui me convient, ça rend à merveille le côté gritty / ras du sol, et la complexité putride de l'univers.
+ J'ai l'impression d'arriver à un stade du développement où, si j'écoute encore bien sûr le retour des playtesteurs, il va falloir que je commence à défendre certains partis pris. Ainsi, je ne pense pas que le sort d'invocation du golem soit trop coûteux. Il est coûteux, c'est certain, il présente des risques d'échec et de contre-production (le golem qui se rebelle dès le second ordre sur un fumble au jet de loyauté, ça fait mal), mais en contrepartie cela a mis pas mal le personnage du rabbin en valeur. D'autre part, on peut envisager qu'avec le stockage d'ingrédients, l'expérience, l'entraînement ou le recours à des initiateurs, le rabbin puisse améliorer la facilité et l'efficacité de son sort.
+ Suite aux remarques du joueur de Vieillecarne, j'affine vraiment mon optique pour ce jeu : Je veux limiter au maximum l'information donnée au préalable : toutes les données utiles (y compris celles essentielles à la survie) doivent être apprises par le personnage en cours de jeu, par le jeu. J'étais ainsi très content d'avoir amené de façon uniquement diégétique le fait qu'il fallait faire des rituels funéraires corrects sur les humains, monstres et animaux qu'on tuait, sous peine de les voir revenir en morts-vivants. C'était beaucoup plus sympa et fertile de l'avoir fait comprendre par le jeu que si

je l'avais dit en méta dès la première mort. Cela me conforte aussi dans l'idée d'avoir une feuille de perso minimaliste, et d'être tout aussi minimaliste dans mon briefing d'univers.

A tester lors du prochain playtest :
+ Réduire le briefing d'univers (qui aujourd'hui récapitule les six éléments de Millevaux : ruine, forêt, oubli, emprise, égrégore, horlas). Me contenter de la phrase présente sur la feuille de perso : "Notre monde a été envahi et détruit par la forêt il y a plusieurs générations.
Tu survis dans ce bourbier, au milieu des bêtes et des monstres.". Autrement dit on ne présente que la ruine et la forêt. Tout le reste peut être appris par le jeu : après tout, les personnages, amnésiques ont beaucoup a redécouvrir, et certains éléments comme l'emprise et l'égrégore sont finalement inconnus de la plupart des habitants de Millevaux (ils en subissent les effets mais ignorent la cause).
+ Remplacer le dé clair / dé foncé par un dé rouge / dé noir : deux couleurs aux connotations négatives, c'est mieux :)
+ Il faudrait vraiment que je centralise tous les dés rouges et noirs au milieu et on met devant soi seulement son dé d'état actuel.